

So spielen Sie VIDEO 2000

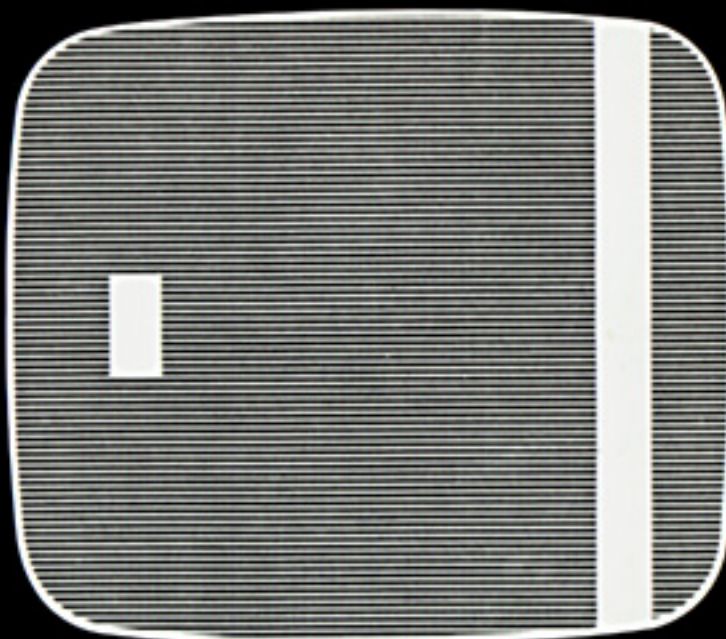
Mit dieser Spielcassette haben Sie eines der vielfältigen VIDEO 2000 Spielprogramme erworben. Sie haben viel Freude damit, wenn Sie diese Hinweise aufmerksam durchlesen.

VIDEO 2000 läßt sich spielend leicht an jedes beliebige Fernsehgerät anschließen. Dabei spielt weder das Baujahr oder die Bildschirmgröße noch die Art des Gerätes (Schwarzweiß oder Farbe) eine Rolle.

So machen Sie VIDEO 2000 betriebsbereit:

- 1 Legen Sie die Batterien in die Batteriekammer ein. Die richtige Polung ist markiert. Anstelle der Batterien können Sie auch einen INTERTON 9 V Netz-Adapter verwenden.
- 2 Ziehen Sie den Antennenstecker Ihres Fernsehgerätes ab. An seine Stelle kommt der Stecker des VIDEO 2000 Basisgerätes. Stellen Sie Ihr Fernsehgerät auf Band I, Kanal 3 ein.
- 3 Schieben Sie eine Cassette in das Basisgerät. Damit ist VIDEO 2000 eingeschaltet. Auf dem Bildschirm werden die Spiel-Symbole sichtbar. Ist dies nicht der Fall, so bringen Sie die beiden Drehknöpfe der Handregler in Mittelstellung.
- 4 Stellen Sie die Helligkeit und Kontrast an Ihrem Fernsehgerät so ein, daß der Bildschirm dunkel und die Spielsymbole hell erscheinen. Nehmen Sie mit dem Abstimmknopf am Basisgerät eine Feinabstimmung vor, so daß die Spielsymbole scharf auf dem Bildschirm zu sehen sind.
- 5 Vergessen Sie nicht, nach Spielende die Cassette wieder aus dem Basisgerät herauszuziehen! Dadurch wird VIDEO 2000 automatisch abgeschaltet.

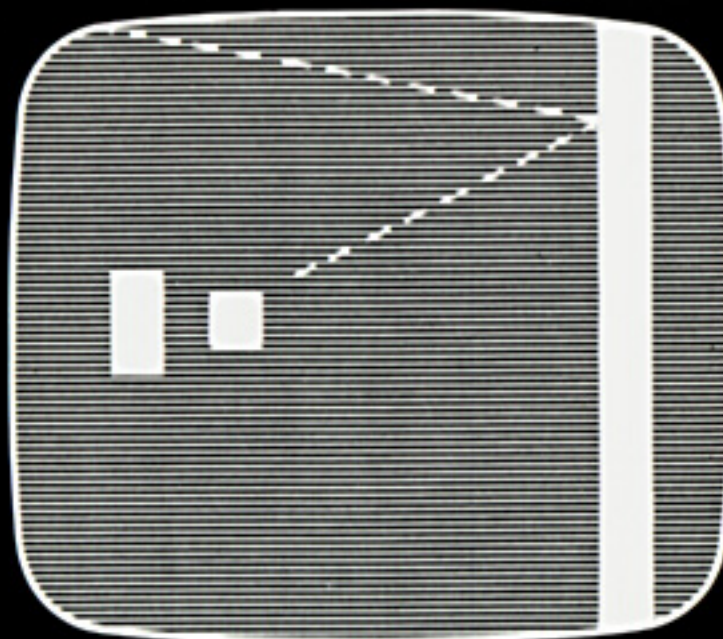
Die Batterien des Basisgerätes erlauben je nach Qualität und Frische eine Betriebsdauer von ca. 50 bis 150 Spielstunden.



SPARRING Spielbeschreibung

SPARRING ist ein Fernseh-Spielprogramm für eine Person. Nach dem Einstecken der Cassette erscheinen auf dem Bildschirm die oben gezeigten Spielsymbole. Die senkrechte Linie ist die Trainingswand, die kurze Linie am linken Rand des Bildschirms ist der Schläger.

Gespielt wird mit dem Knopf \downarrow des linken Handreglers. Mit ihm können Sie den Schläger von oben nach unten bewegen. Der rechte Handregler und der Knopf \leftrightarrow des linken Handreglers haben bei diesem Spiel keine Funktion.

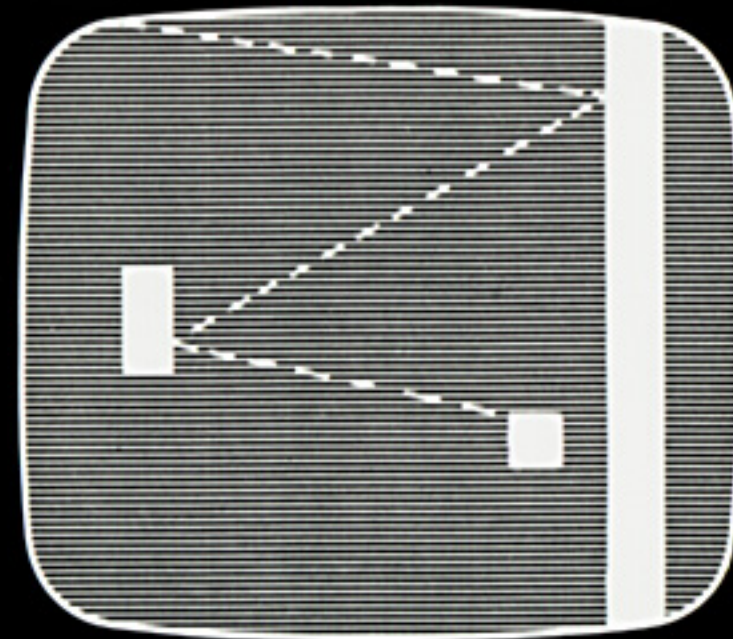


So spielt man SPARRING

Drücken Sie den Startknopf Ihres Handreglers. Von links schwebt jetzt der Ball in das Bildfeld und prallt gegen die Trainingswand.

Die Trainingswand wirft den Ball zurück, der sich jetzt auf den Schläger zu bewegt. Treffen Sie nun durch Drehen des Reglers \downarrow den Ball so, daß er vom Schläger abprallt und wieder gegen die Trainingswand geworfen wird. Im Basisgerät ertönt sodann ein Signalton.

Treffen Sie den Ball nicht, so verschwindet er im Aus. Durch Drücken des Startknopfes wird der Ball wieder eingeworfen.



Sie werden feststellen, daß der Ball sich immer schneller bewegt, je öfter Sie ihn mit dem Schläger gegen die Trainingswand zurückschlagen. Dieser Effekt ist einprogrammiert, damit das Spiel auch bei zunehmender Fertigkeit des Spielers spannend bleibt.

SPARRING ist ein Trainingsspiel. Sie schulen damit Ihre Reaktionsschnelligkeit und machen sich fit für andere VIDEO 2000 Fernsehspiele, bei denen zwei Spieler gegeneinander kämpfen.

console-picture-page.de

SPARRING zu Zweit

Sie können SPARRING auch zu zwei oder mehr Personen spielen. Dabei geht es darum, wer am Ball am häufigsten trifft. Gespielt wird zum Beispiel nach der folgenden Regel:

1. Spieler 1 bekommt den Handregler und startet den Ball. Er hat drei Versuche.
2. Spieler 2 zählt die Zahl der Treffer, die durch den Signalton angezeigt werden. Jeder Treffer zählt als ein Punkt.
3. Die Punkte von Spieler 1 werden notiert, und Spieler 2 erhält den Handregler. Er hat ebenfalls drei Versuche.
4. Wer am Schluß die meisten Punkte aufweist, hat gewonnen. Es empfiehlt sich, vor Spielbeginn auszumachen, wie viele Runden gespielt werden sollen.

Wenn Ihr Gerät einmal nicht funktioniert

Ihr VIDEO 2000 Fernseh-Spielsystem ist ein Produkt höchster Wertarbeit. Außerste Präzision und strenge Kontrollen gewährleisten ein ordnungsgemäßes Funktionieren des Gerätes. Sollten dennoch einmal Störungen auftreten, so beachten Sie zunächst die folgenden Hinweise, bevor Sie das Gerät zur Reparatur einsenden:

Störung: Trotz Knopfdruck erscheint der Ball nicht.

Abhilfe: Drücken Sie den Startknopf des anderen Handreglers.

Störung: Auf dem Bildschirm erscheinen die Spielsymbole nicht.

Abhilfe: Überprüfen Sie die Einstellung Ihres Fernsehgerätes und bewegen Sie den Regelknopf für die Kanal-Abstimmung. Schließen Sie das Spielgerät probe-weise an ein anderes Fernsehgerät an.

Störung: Das Fernsehbild zittert, wenn das Aufschlagsignal ertönt.

Abhilfe: Die Batterien sind erschöpft. Legen Sie einen neuen Batteriesatz ein.

Störung: Der Ball verweilt zitternd am Hindernis oder durchbricht es sogar.

Abhilfe: Sie müssen den Startknopf loslassen, nachdem der Ball auf dem Bildschirm erscheint.

Spielcassetten

Bisher erschienen:

1 SPARRING

Trainingsspiel für eine oder mehrere Personen

2 BADMINTON

Das spannende Federball-Spiel für zwei Personen

3 ATTACKE

Die trickreiche Verfolgungsjagd für Reaktionsschnelle

4 TENNIS

Das spannende Match für Könner

Weitere Spiele sind in Vorbereitung.

Information durch

INTERTON ELECTRONIC GMBH

Abt. Fernseh-Spielsysteme

D-5000 Köln 80 Postfach

console-picture-page.de



**INTERTON
ELECTRONIC**
GERMANY



SPIELCASSETTE 1

SPARRING



So spielen Sie VIDEO 2000

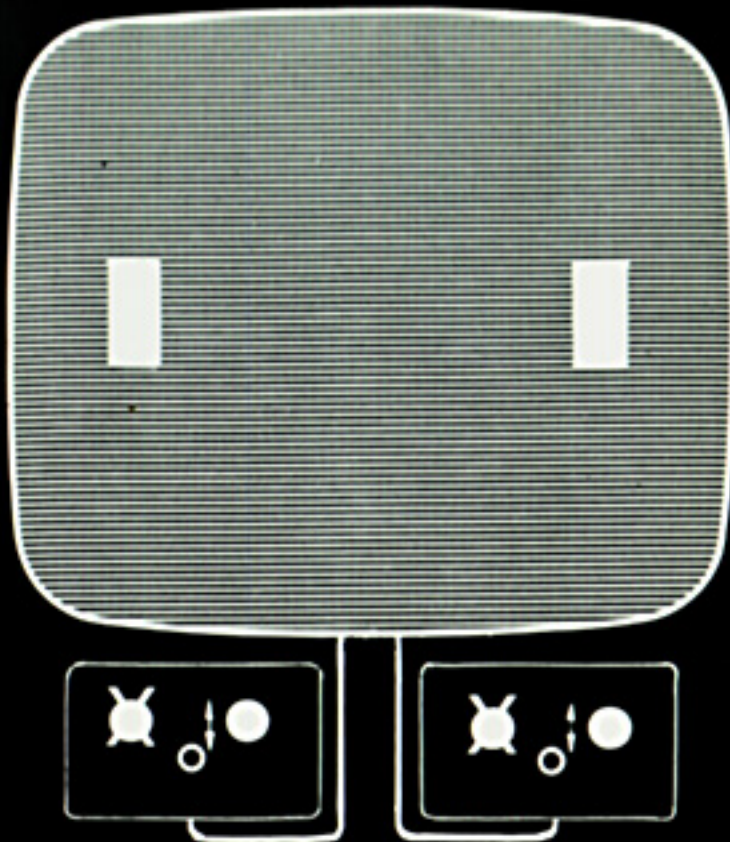
Mit dieser Spielcassette haben Sie eines der vielfältigen VIDEO 2000 Spielprogramme erworben. Sie haben viel Freude damit, wenn Sie diese Hinweise aufmerksam durchlesen.

VIDEO 2000 läßt sich spielend leicht an jedes beliebige Fernsehgerät anschließen. Dabei spielt weder das Baujahr oder die Bildschirmgröße noch die Art des Gerätes (Schwarzweiß oder Farbe) eine Rolle.

So machen Sie VIDEO 2000 betriebsbereit:

- 1 Legen Sie die Batterien in die Batteriekammer ein. Die richtige Polung ist markiert. Anstelle der Batterien können Sie auch einen INTERTON 9 V Netz-Adapter verwenden.
- 2 Ziehen Sie den Antennenstecker Ihres Fernsehgerätes ab. An seine Stelle kommt der Stecker des VIDEO 2000 Basisgerätes. Stellen Sie Ihr Fernsehgerät auf Band I, Kanal 3 ein.
- 3 Schieben Sie eine Cassette in das Basisgerät. Damit ist VIDEO 2000 eingeschaltet. Auf dem Bildschirm werden die Spiel-Symbole sichtbar. Ist dies nicht der Fall, so bringen Sie die beiden Drehknöpfe der Handregler in Mittelstellung.
- 4 Stellen Sie die Helligkeit und Kontrast an Ihrem Fernsehgerät so ein, daß der Bildschirm dunkel und die Spielsymbole hell erscheinen. Nehmen Sie mit dem Abstimmknopf am Basisgerät eine Feinabstimmung vor, so daß die Spielsymbole scharf auf dem Bildschirm zu sehen sind.
- 5 Vergessen Sie nicht, nach Spielende die Cassette wieder aus dem Basisgerät herauszuziehen! Dadurch wird VIDEO 2000 automatisch abgeschaltet.

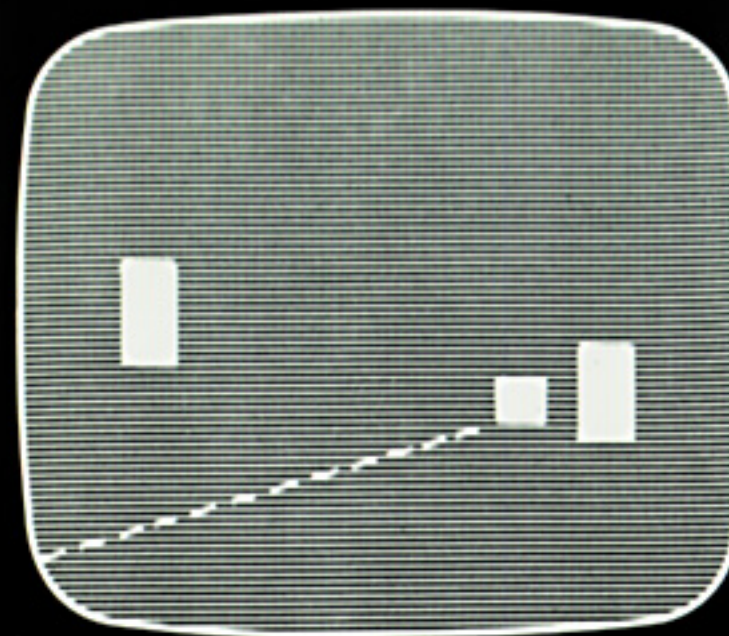
Die Batterien des Basisgerätes erlauben je nach Qualität und Frische eine Betriebsdauer von ca. 50 bis 150 Spielstunden.



BADMINTON Spielbeschreibung

BADMINTON ist ein Fernsehspiel für zwei Personen. Nach dem Einstecken der Cassette erscheinen auf dem Bildschirm die oben gezeigten Spielsymbole. Die beiden Striche sind die Federball-Schläger. Der linke Schläger wird mit dem linken Handregler betätigt, der rechte Schläger mit dem rechten Handregler.

BADMINTON wird mit den Drehknöpfen der Handregler gespielt. Damit werden die Schläger nach oben und unten bewegt. Die Drehknöpfe der Handregler haben bei diesem Spiel keine Funktion.

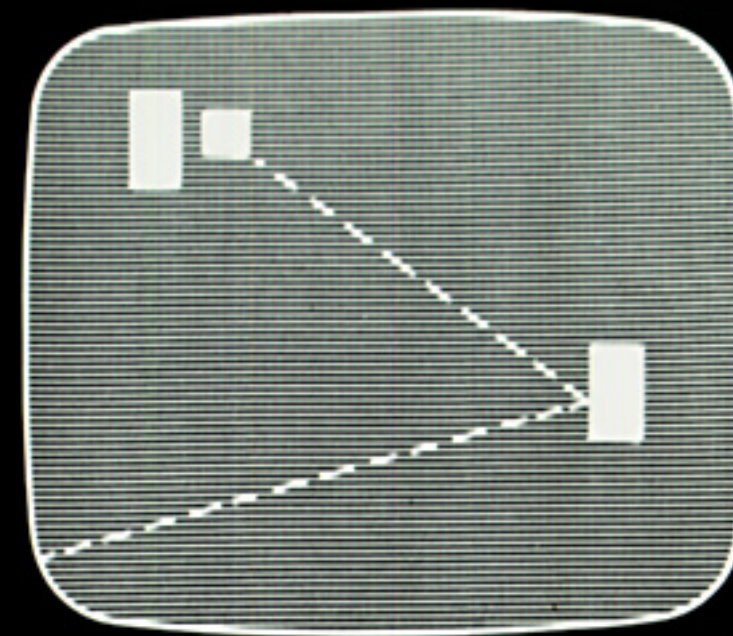


So spielt man BADMINTON

Durch Druck auf den Startknopf des Handreglers wird der Ball eingeworfen. Das kann bei Spielbeginn von links oder von rechts der Fall sein. Drücken Sie deshalb erst den Startknopf des linken Handreglers: Erscheint der Ball dann nicht, drücken Sie den Startknopf des rechten Handreglers. Bitte achten Sie darauf, daß die beiden Knöpfe nicht zugleich gedrückt werden!

Der Spieler, auf dessen Schläger sich der Ball zubewegt, spielt nun durch Drehen des Reglerknopfes den Ball zurück. Gelingt ihm dies, so ertönt im Basisgerät ein Signalton. Der gegnerische Spieler schlägt jetzt seinerseits den Ball zurück.

Wird der Ball nicht getroffen, so verschwindet er im Aus. Der Spieler, der den Ball verfehlt hat, muß ihn nun durch



Drücken des Startknopfes an seinem Handregler wieder ins Spiel bringen (Aufschlag).

Sie werden feststellen, daß sich der Ball immer schnell bewegt, je öfter er zurückgeschlagen wird. Dieser Effekt ist einprogrammiert, damit das Spiel auch bei zunehmender Fertigkeit der Spieler spannend bleibt.

BADMINTON ist ein Wettbewerbsspiel für zwei Personen. Sind mehr als zwei Spieler vorhanden, so können Sie auch Ausscheidungskämpfe veranstalten, bei denen jeder gegen jeden spielt und schließlich im Endspiel der Sieger ermittelt wird.

console-picture-page.de

BADMINTON Spielregeln

Da der Ball-Einwurf elektronisch gesteuert wird, ist es unerheblich, welcher der beiden Spieler die erste Aufgabe hat. Das Spiel beginnt sofort, nachdem der Ball auf dem Bildschirm erscheint.

Jeder verfehlte Ball bedeutet einen Punkt für den Gegner. Wer zuerst 21 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Spielcassetten

Bisher erschienen:

1 SPARRING

Trainingsspiel für eine oder mehrere Personen

2 BADMINTON

Das spannende Federball-Spiel für zwei Personen

3 ATTACKE

Die trickreiche Verfolgungsjagd für Reaktionsschnelle

4 TENNIS

Das spannende Match für Könner

Weitere Spiele sind in Vorbereitung.

Information durch

INTERTON ELECTRONIC GMBH

Abt. Fernseh-Spielsysteme

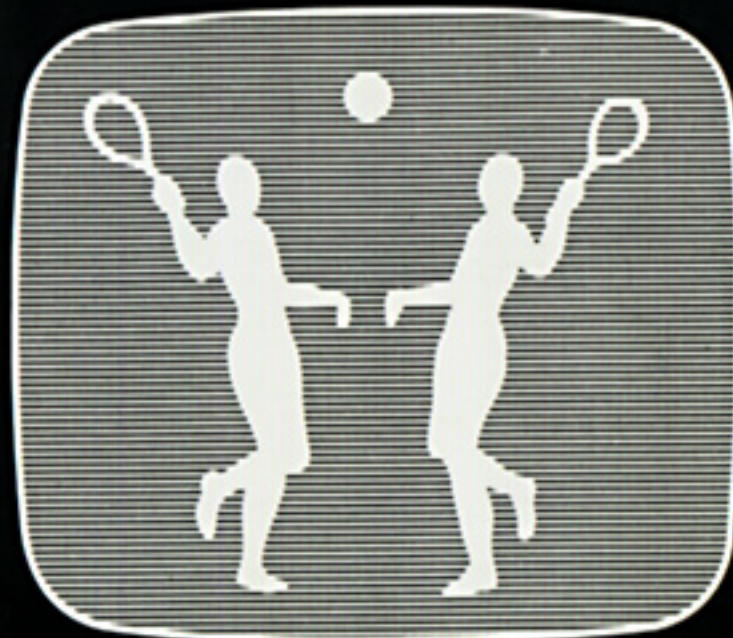
D-5000 Köln 80 Postfach

console-picture-page.de

Wenn Ihr Gerät einmal nicht funktioniert

Ihr VIDEO 2000 Fernseh-Spielsystem ist ein Produkt höchster Wertarbeit. Außerste Präzision und strenge Kontrollen gewährleisten ein ordnungsgemäßes Funktionieren des Gerätes. Sollten dennoch einmal Störungen auftreten, so beachten Sie zunächst die folgenden Hinweise, bevor Sie das Gerät zur Reparatur einsenden:

- Störung: Trotz Knopfdruck erscheint der Ball nicht.
Abhilfe: Drücken Sie den Startknopf des anderen Handreglers.
- Störung: Auf dem Bildschirm erscheinen die Spielsymbole nicht.
Abhilfe: Überprüfen Sie die Einstellung Ihres Fernsehgerätes und bewegen Sie den Regelknopf für die Kanalabstimmung. Schließen Sie das Spielgerät probehalber an ein anderes Fernsehgerät an.
- Störung: Das Fernsehbild zittert, wenn das Aufschlagsignal ertönt.
Abhilfe: Die Batterien sind erschöpft. Legen Sie einen neuen Batteriesatz ein.
- Störung: Der Ball verweilt zitternd am Hindernis oder durchbricht es sogar.
Abhilfe: Sie müssen den Startknopf loslassen, nachdem der Ball auf dem Bildschirm erscheint.



SPIELCASSETTE 2

BADMINTON



**INTERTON
ELECTRONIC**
GERMANY



2

ATTACKE Spielregeln

Sie können **ATTACKE** auch als Wettbewerbsspiel mit festen Regeln spielen.

Hierzu verwenden Sie eine Zeituhr, mit der Sie kurze Zeiten (zum Beispiel eine Minute) messen können. Dafür eignen sich Eieruhren, technische Schaltuhren oder eine Uhr mit Sekundenzeiger, die dann allerdings von einem Schiedsrichter beobachtet werden muß.

Innerhalb einer vereinbarten Zeit (zum Beispiel einer Minute) muß der Angriffsspieler seinen Gegner so oft wie möglich treffen. Jeder Treffer zählt als ein Punkt.

In der nächsten Runde werden die Handregler zwischen den Spielern getauscht. Wer am Schluß die meisten Treffer erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Wenn Ihr Gerät einmal nicht funktioniert

Ihr VIDEO 2000 Fernseh-Spielsystem ist ein Produkt höchster Wertarbeit. Außerste Präzision und strenge Kontrollen gewährleisten ein ordnungsgemäßes Funktionieren des Gerätes. Sollten dennoch einmal Störungen auftreten, so beachten Sie zunächst die folgenden Hinweise, bevor Sie das Gerät zur Reparatur einsenden:

Störung: Auf dem Bildschirm erscheinen die Spielsymbole nicht.

Abhilfe: Überprüfen Sie die Einstellung Ihres Fernsehgerätes und bewegen Sie den Regelknopf für die Kanal-Abstimmung. Schließen Sie das Spielgerät probe-weise an ein anderes Fernsehgerät an.

Störung: Das Fernsehbild zittert, wenn das Aufschlagsignal ertönt.

Abhilfe: Die Batterien sind erschöpft. Legen Sie einen neuen Batteriesatz ein.

Spielcassetten

Bisher erschienen:

1 SPARRING

Trainingsspiel für eine oder mehrere Personen

2 BADMINTON

Das spannende Federball-Spiel für zwei Personen

3 ATTACKE

Die trickreiche Verfolgungsjagd für Reaktionsschnelle

4 TENNIS

Das spannende Match für Könner

Weitere Spiele sind in Vorbereitung.

Information durch

INTERTON ELECTRONIC GMBH

Abt. Fernseh-Spielsysteme

D-5000 Köln 80 Postfach

console-picture-page.de


**INTERTON
ELECTRONIC**
GERMANY



SPIELCASSETTE 3

ATTACKE



3

So spielen Sie VIDEO 2000

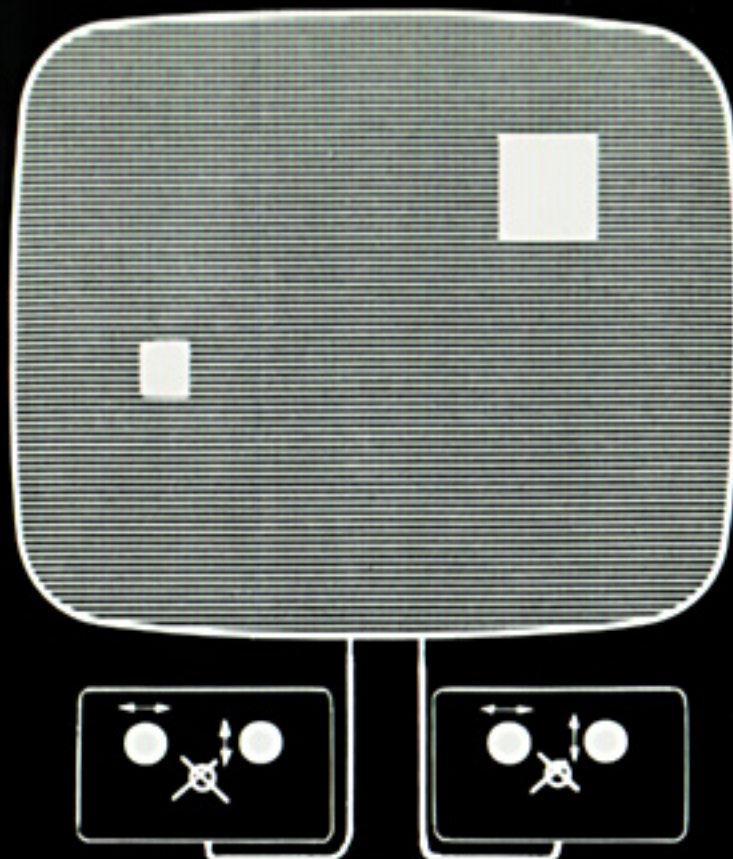
Mit dieser Spielcassette haben Sie eines der vielfältigen VIDEO 2000 Spielprogramme erworben. Sie haben viel Freude damit, wenn Sie diese Hinweise aufmerksam durchlesen.

VIDEO 2000 läßt sich spielend leicht an jedes beliebige Fernsehgerät anschließen. Dabei spielt weder das Baujahr oder die Bildschirmgröße noch die Art des Gerätes (Schwarzweiß oder Farbe) eine Rolle.

So machen Sie VIDEO 2000 betriebsbereit:

- 1 Legen Sie die Batterien in die Batteriekammer ein. Die richtige Polung ist markiert. Anstelle der Batterien können Sie auch einen INTERTON 9 V Netz-Adapter verwenden.
- 2 Ziehen Sie den Antennenstecker Ihres Fernsehgerätes ab. An seine Stelle kommt der Stecker des VIDEO 2000 Basisgerätes. Stellen Sie Ihr Fernsehgerät auf Band I, Kanal 3 ein.
- 3 Schieben Sie eine Cassette in das Basisgerät. Damit ist VIDEO 2000 eingeschaltet. Auf dem Bildschirm werden die Spiel-Symbole sichtbar. Ist dies nicht der Fall, so bringen Sie die beiden Drehknöpfe der Handregler in Mittelstellung.
- 4 Stellen Sie die Helligkeit und Kontrast an Ihrem Fernsehgerät so ein, daß der Bildschirm dunkel und die Spielsymbole hell erscheinen. Nehmen Sie mit dem Abstimmknopf am Basisgerät eine Feinabstimmung vor, so daß die Spielsymbole scharf auf dem Bildschirm zu sehen sind.
- 5 Vergessen Sie nicht, nach Spielende die Cassette wieder aus dem Basisgerät herauszuziehen! Dadurch wird VIDEO 2000 automatisch abgeschaltet.

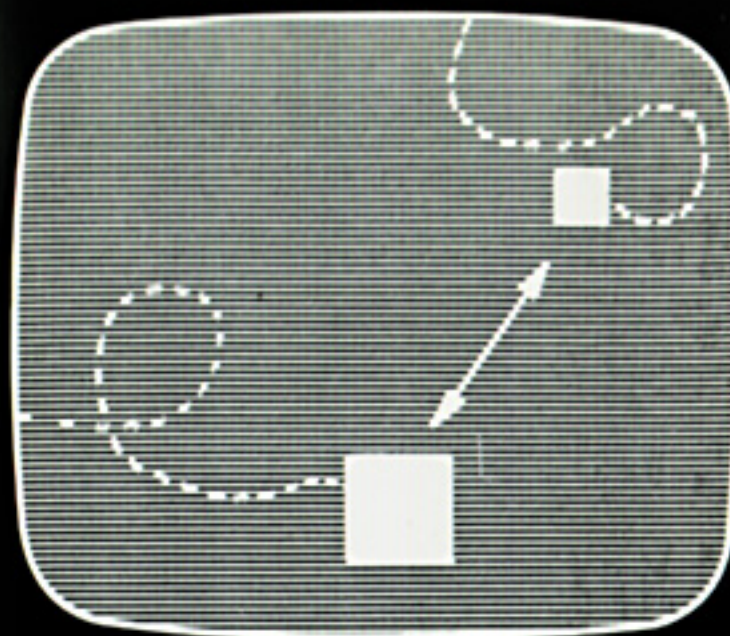
Die Batterien des Basisgerätes erlauben je nach Qualität und Frische eine Betriebsdauer von ca. 50 bis 150 Spielstunden



ATTACKE Spielbeschreibung

ATTACKE ist ein Fernsehspiel für zwei Personen. Nach Einstecken der Cassette erscheinen auf dem Bildschirm die oben gezeigten Spielsymbole. Dabei ist das größere Symbol dem linken Handregler zugeordnet, das kleinere dem rechten.

Mit dem Knopf ↔ des Handreglers können Sie Ihr Symbol nach rechts und links bewegen, mit dem Knopf ↑ nach oben und unten. Die Start-Taste zwischen den Regelknöpfen des Handreglers hat bei diesem Spiel keine Funktion.

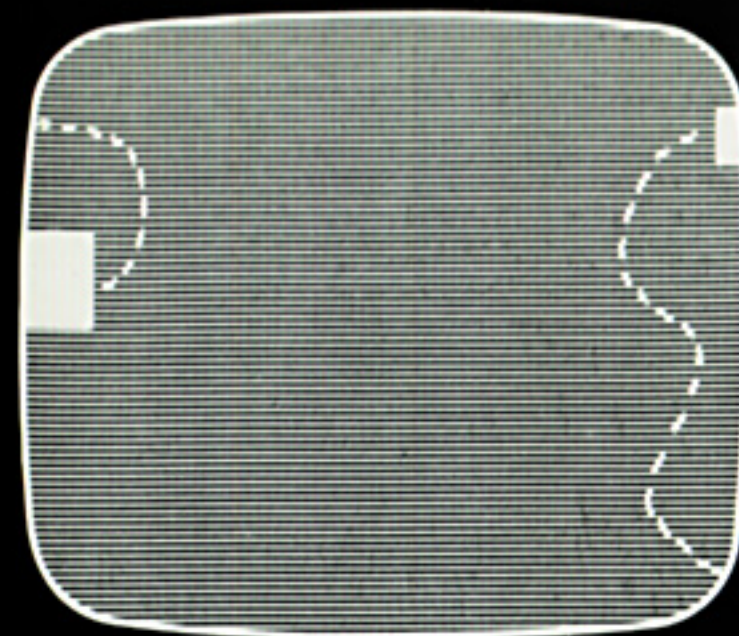


So spielt man ATTACKE

Ein Spieler übernimmt den linken Handregler, der andere den rechten.

Der Spieler, der das kleine Symbol steuert, muß nun versuchen, das große zu treffen. Dabei wird der Spieler, der das große Symbol steuert, stets versuchen, dem Angreifer zu entkommen.

Berühren sich die beiden Symbole, so ertönt im Basisgerät ein Signalton.



Man kann ATTACKE als fröhliches Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel ohne feste Regeln spielen. Viel Freude macht es, wenn einer der Spieler sein Symbol an den Rand des Bildschirms manövriert, so daß es nicht mehr zu sehen ist, und dann plötzlich an einer anderen Stelle wieder auftaucht. Es sollte zwischen den Spielern vereinbart werden, ob ein Aufenthalt „im Dunkeln“ erlaubt ist und wie lange dieser gegebenenfalls dauern darf.

console-picture-page.de

TENNIS Spielregeln

Da der Ball automatisch eingeworfen wird, ist es unerheblich, welcher der beiden Spieler die erste Angabe hat. Das Spiel beginnt, sobald einer der beiden Spieler den Ball zum ersten Mal trifft.

Jeder verfehlt Ball wird durch einen Signalton angezeigt und bedeutet einen Punkt für den Gegner. Wer zuerst 15 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielcassetten

Bisher erschienen:

1 SPARRING

Trainingsspiel für eine oder mehrere Personen

2 BADMINTON

Das spannende Federballspiel für zwei Personen

3 ATTACKE

Die trickreiche Verfolgungsjagd für Reaktionsschnelle

4 TENNIS

Das spannende Match für Könner

5 SUPER TENNIS

Das spannende Match mit Treffer-Anzeige.

Weitere Spiele sind in Vorbereitung.



SPIELCASSETTE 4

TENNIS

Wenn Ihr Gerät einmal nicht funktioniert

Ihr VIDEO 2000 Fernseh-Spielsystem ist ein Produkt höchster Wertarbeit. Außerste Präzision und strenge Kontrollen gewährleisten ein ordnungsgemäßes Funktionieren des Gerätes.

Sollten dennoch einmal Störungen auftreten, so beachten Sie zunächst die folgenden Hinweise, bevor Sie das Gerät zur Reparatur einsenden.

Störung: Auf dem Bildschirm erscheinen die Spielsymbole nicht.

Abhilfe: Überprüfen Sie die Einstellung Ihres Fernsehgerätes und bewegen Sie den Regelknopf für die Kanal-Abstimmung. Schließen Sie das Spielgerät probe-weise an ein anderes Fernsehgerät an.

Störung: Das Fernsehbild zittert, wenn das Aufschlagsignal ertönt.

Abhilfe: Die Batterien sind erschöpft. Legen Sie einen neuen Batteriesatz ein.

Information durch

INTERTON ELECTRONIC GMBH

D-5000 Köln 80 Postfach



**INTERTON
ELECTRONIC**
GERMANY



4

So spielen Sie VIDEO 2000

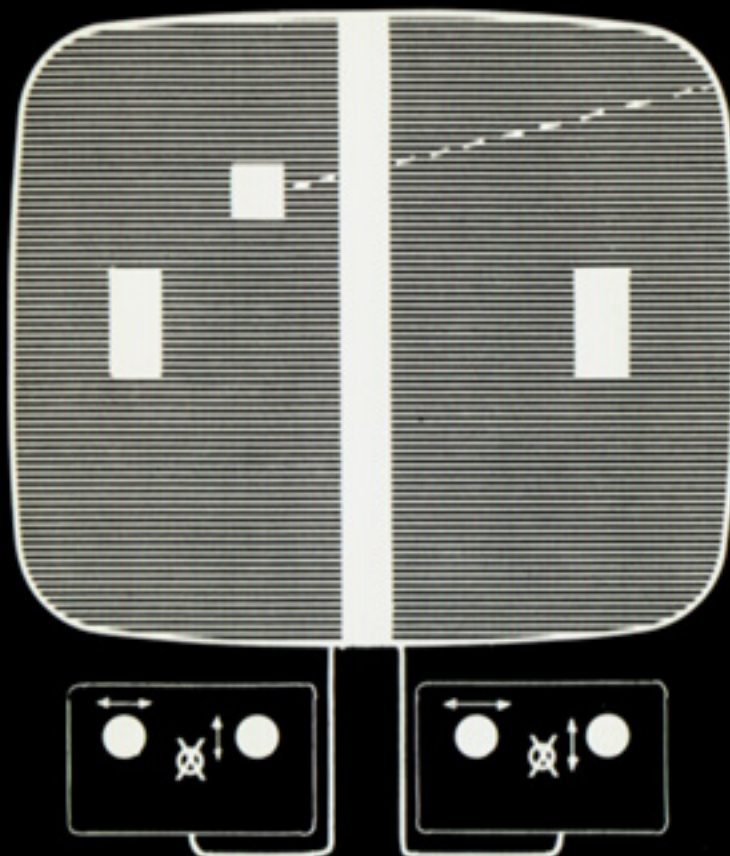
Mit dieser Spielcassette haben Sie eines der vielfältigen VIDEO 2000 Spielprogramme erworben. Sie haben viel Freude damit, wenn Sie diese Hinweise aufmerksam durchlesen.

VIDEO 2000 läßt sich spielend leicht an jedes beliebige Fernsehgerät anschließen. Dabei spielt weder das Baujahr oder die Bildschirmgröße noch die Art des Gerätes (Schwarzweiß oder Farbe) eine Rolle.

So machen Sie VIDEO 2000 betriebsbereit:

- 1 Legen Sie die Batterien in die Batteriekammer ein. Die richtige Polung ist markiert. Anstelle der Batterien können Sie auch einen INTERTON 9 V Netz-Adapter verwenden.
- 2 Ziehen Sie den Antennenstecker Ihres Fernsehgerätes ab. An seine Stelle kommt der Stecker des VIDEO 2000 Basisgerätes. Stellen Sie Ihr Fernsehgerät auf Band I, Kanal 3 ein.
- 3 Schieben Sie eine Cassette in das Basisgerät. Damit ist VIDEO 2000 eingeschaltet. Auf dem Bildschirm werden die Spiel-Symbole sichtbar. Ist dies nicht der Fall, so bringen Sie die beiden Drehknöpfe der Handregler in Mittelstellung.
- 4 Stellen Sie die Helligkeit und Kontrast an Ihrem Fernsehgerät so ein, daß der Bildschirm dunkel und die Spielsymbole hell erscheinen. Nehmen Sie mit dem Abstimmknopf am Basisgerät eine Feinabstimmung vor, so daß die Spielsymbole scharf auf dem Bildschirm zu sehen sind.
- 5 Vergessen Sie nicht, nach Spielende die Cassette wieder aus dem Basisgerät herauszuziehen! Dadurch wird VIDEO 2000 automatisch abgeschaltet.

Die Batterien des Basisgerätes erlauben je nach Qualität und Frische eine Betriebsdauer von ca. 50 bis 150 Spielstunden

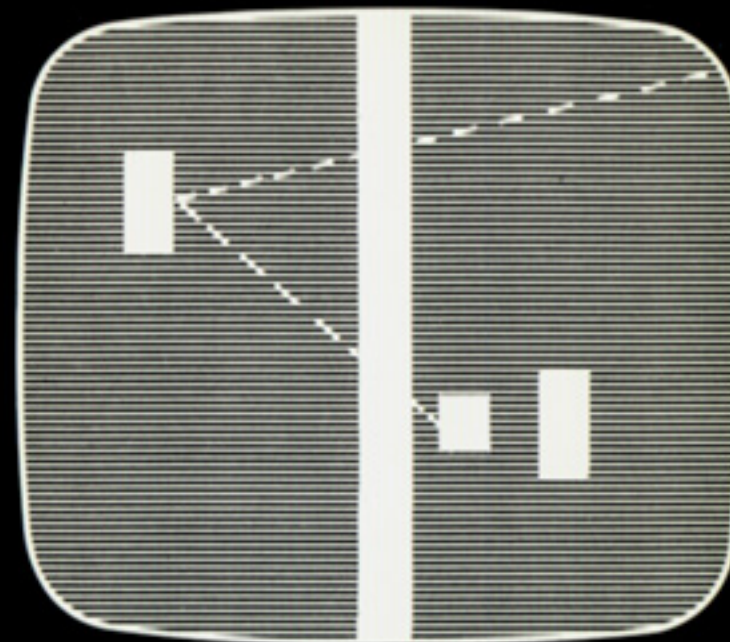


TENNIS Spielbeschreibung

Tennis ist ein Fernseh-Spielprogramm für zwei Personen. Nach dem Einstecken der Cassette erscheinen auf dem Bildschirm die oben gezeigten Spielsymbole, und der Ball bewegt sich über das Spielfeld. Jedesmal, wenn er am linken oder rechten Spielfeld-Rand auftritt, ertönt im Basisgerät ein Signalton.

Die senkrechte Linie ist das Netz, die beiden kurzen Linien sind die Schläger. Mit dem linken Handregler wird der linke Schläger betätigt, mit dem rechten Handregler der rechte Schläger.

Mit dem Reglerknopf \rightarrow wird der Schläger nach oben und unten bewegt, mit dem Reglerknopf \leftarrow nach rechts und links. Der Startknopf zwischen den beiden Reglerknöpfen hat bei diesem Spiel keine Funktion.

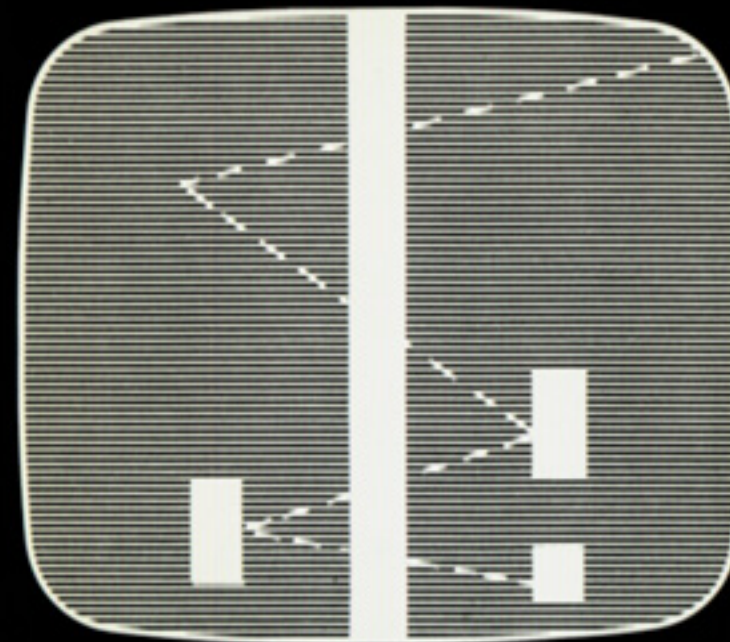


So spielt man TENNIS

Sobald die Spielcassette in das Basisgerät eingeschoben ist, wandert der Ball über das Spielfeld.

Der Spieler, auf dessen Schläger sich der Ball zubewegt, spielt nun durch Drehen der Reglerknöpfe den Ball zurück. Gelingt ihm dies nicht, so geht der Ball ins Aus und im Basisgerät ertönt der Signalton.

Der Ball wird in jedem Fall zurückgeworfen – entweder dann, wenn er vom Schläger getroffen wurde (kein Signalton), oder wenn er ins Aus geht (Signalton). Nun schlägt der gegnerische Spieler durch Drehen der Reglerknöpfe an seinem Handregler den Ball wieder zurück.



Je öfter der Ball von den Schlägern getroffen wird, desto höher wird seine Geschwindigkeit. Dieser Effekt ist einprogrammiert, damit das Spiel auch bei zunehmender Fertigkeit der Spieler spannend bleibt.

TENNIS ist ein Wettbewerbsspiel für zwei Personen. Sind mehr als zwei Spieler vorhanden, so können Sie auch Ausscheidungskämpfe veranstalten, bei denen jeder gegen jeden spielt und schließlich im Endspiel der Sieger ermittelt wird.

console-picture-page.de

SUPER-TENNIS Spielregeln

Da der Ball automatisch eingeworfen wird, ist es unerheblich, welcher der beiden Spieler den ersten Aufschlag hat. Das Spiel beginnt, sobald einer der beiden Spieler den Ball zum ersten Mal trifft. Durch Drücken des Startknopfes an beiden Handreglern wird die Treffer-Anzeige sodann auf Null gestellt.

Jeder verfehlte Ball wird durch einen Signalton angezeigt und in der Treffer-Anzeige registriert. Derjenige Spieler, dessen Pluspunkte zuerst gelöscht werden (das ist der Fall, wenn 15 Plus-Punkte erreicht sind), gewinnt das Spiel.

Spielcassetten

Bisher erschienen:

1 SPARRING

Trainingsspiel für eine oder mehrere Personen

2 BADMINTON

Das spannende Federball-Spiel für zwei Personen

3 ATTACKE

Die trickreiche Verfolgungsjagd für Reaktionsschnelle

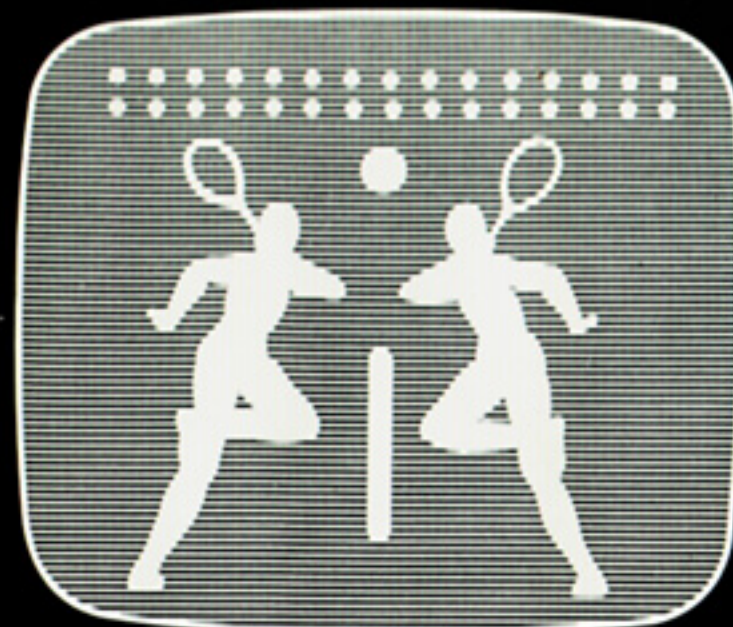
4 TENNIS

Das spannende Match für Könner

5 SUPER TENNIS

Das spannende Match mit Treffer-Anzeige.

Weitere Spiele sind in Vorbereitung.



SPIELCASSETTE 5 SUPER-TENNIS

Wenn Ihr Gerät einmal nicht funktioniert

Ihr VIDEO 2000 Fernseh-Spielsystem ist ein Produkt höchster Wertarbeit. Außerste Präzision und strenge Kontrollen gewährleisten ein ordnungsgemäßes Funktionieren des Gerätes. Sollten dennoch einmal Störungen auftreten, so beachten Sie zunächst die folgenden Hinweise, bevor Sie das Gerät zur Reparatur einsenden:

- Störung: Auf dem Bildschirm erscheinen die Spielsymbole nicht.
Abhilfe: Überprüfen Sie die Einstellung Ihres Fernsehgerätes und bewegen Sie den Regelknopf für die Kanal-Abstimmung. Schließen Sie das Spielgerät probe-weise an ein anderes Fernsehgerät an.
- Störung: Das Fernsehbild zittert, wenn das Aufschlagsignal ertönt.
Abhilfe: Die Batterien sind erschöpft. Legen Sie einen neuen Batteriesatz ein.

Information durch

INTERTON ELECTRONIC GMBH

D-5000 Köln 80 Postfach

console-picture-page.de



**INTERTON
ELECTRONIC**
GERMANY



**INTERTON
ELECTRONIC
VIDEO
2000**

5

So spielen Sie VIDEO 2000

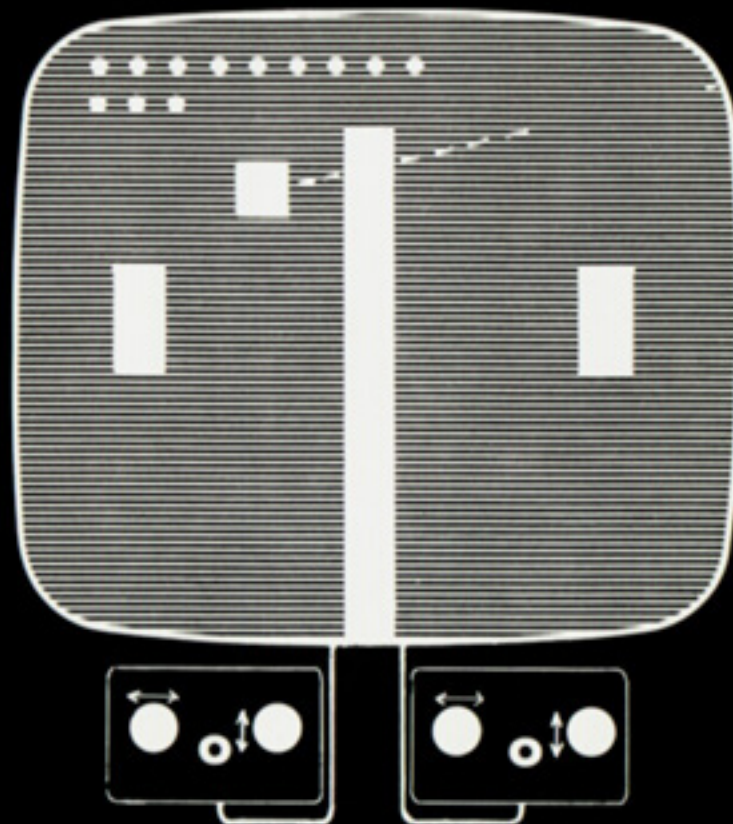
Mit dieser Spielcassette haben Sie eines der vielfältigen VIDEO 2000 Spielprogramme erworben. Sie haben viel Freude damit, wenn Sie diese Hinweise aufmerksam durchlesen.

VIDEO 2000 läßt sich spielend leicht an jedes beliebige Fernsehgerät anschließen. Dabei spielt weder das Baujahr oder die Bildschirmgröße noch die Art des Gerätes (Schwarzweiß oder Farbe) eine Rolle.

So machen Sie VIDEO 2000 betriebsbereit:

- 1 Legen Sie die Batterien in die Batteriekammer ein. Die richtige Polung ist markiert. Anstelle der Batterien können Sie auch einen INTERTON 9 V Netz-Adapter verwenden.
- 2 Ziehen Sie den Antennenstecker Ihres Fernsehgerätes ab. An seine Stelle kommt der Stecker des VIDEO 2000 Basisgerätes. Stellen Sie Ihr Fernsehgerät auf Band I, Kanal 3 ein.
- 3 Schieben Sie eine Cassette in das Basisgerät. Damit ist VIDEO 2000 eingeschaltet. Auf dem Bildschirm werden die Spiel-Symbole sichtbar. Ist dies nicht der Fall, so bringen Sie die beiden Drehknöpfe der Handregler in Mittelstellung.
- 4 Stellen Sie die Helligkeit und Kontrast an Ihrem Fernsehgerät so ein, daß der Bildschirm dunkel und die Spielsymbole hell erscheinen. Nehmen Sie mit dem Abstimmknopf am Basisgerät eine Feinabstimmung vor, so daß die Spielsymbole scharf auf dem Bildschirm zu sehen sind.
- 5 Vergessen Sie nicht, nach Spielende die Cassette wieder aus dem Basisgerät herauszuziehen! Dadurch wird VIDEO 2000 automatisch abgeschaltet.

Die Batterien des Basisgerätes erlauben je nach Qualität und Frische eine Betriebsdauer von ca. 50 bis 150 Spielstunden.

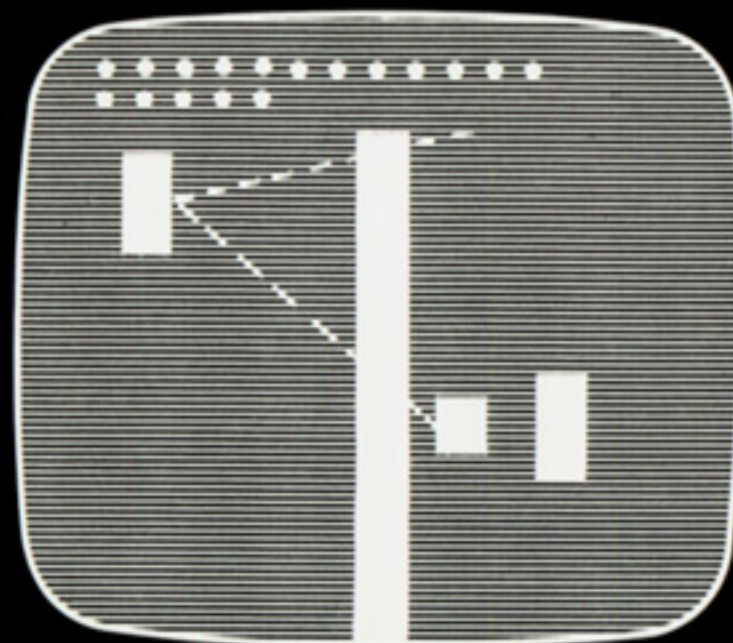


SUPER-TENNIS Spielbeschreibung

SUPER-TENNIS ist ein Fernseh- und Spielprogramm für zwei Personen. Nach dem Einstecken der Cassette erscheinen auf dem Bildschirm die oben gezeigten Spielsymbole, und der Ball bewegt sich über das Spielfeld. Jedesmal, wenn er am linken oder rechten Spielfeld-Rand auftritt, ertönt im Basisgerät ein Signalton und die Treffer-Anzeige am oberen Rand des Bildschirms registriert einen Punkt.

Die senkrechte Linie ist das Netz, die beiden kurzen Linien sind die Schläger. Mit dem linken Handregler wird der linke Schläger betätigt, mit dem rechten Handregler der rechte Schläger.

Mit dem Reglerknopf ↑ wird der Schläger nach oben und unten bewegt, mit dem Reglerknopf ↔ nach rechts und links. Mit dem Startknopf zwischen den beiden Reglerknöpfen setzen Sie eine der beiden Reihen der Treffer-Anzeige auf Null.

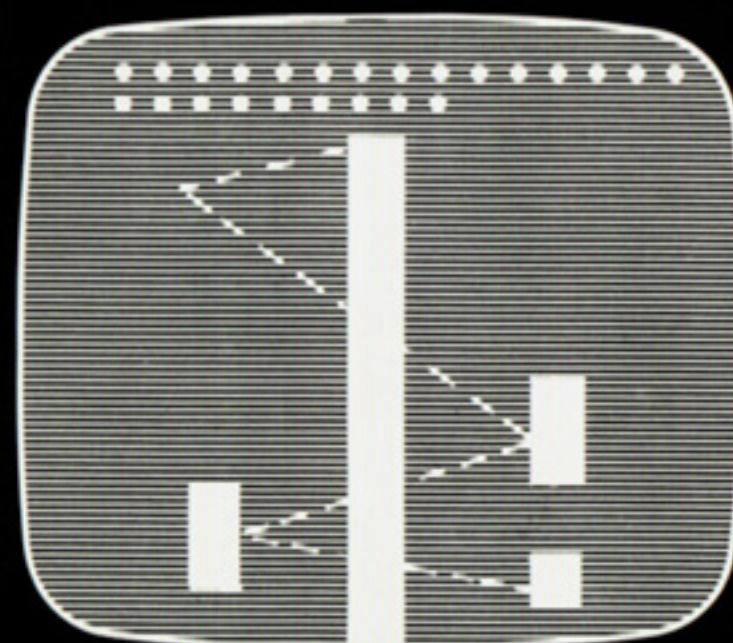


So spielt man SUPER-TENNIS

Sobald die Spielcassette in das Basisgerät eingeschoben ist, wandert der Ball über das Spielfeld.

Der Spieler, auf dessen Schläger sich der Ball zubewegt, spielt nun durch Drehen der Reglerknöpfe den Ball zurück. Gelingt ihm dies nicht, so geht der Ball ins Aus. Dann ertönt im Basisgerät der Signalton, und der verfehlt Ball wird in der Treffer-Anzeige registriert.

Jeder verfehlt Ball bedeutet einen Pluspunkt für den Gegner. Die Pluspunkte des rechten Spielers werden in der oberen Reihe angezeigt, diejenigen des linken Spielers in der unteren Reihe. Sobald 15 Punkte pro Reihe erreicht sind, wird die Treffer-Anzeige automatisch auf Null gestellt.



Je öfter der Ball von den Schlägern getroffen wird, desto höher wird seine Geschwindigkeit. Dieser Effekt ist einprogrammiert, damit das Spiel auch bei zunehmender Fertigkeit der Spieler spannend bleibt.

SUPER-TENNIS ist ein Wettbewerbsspiel für zwei Personen. Sind mehr als zwei Spieler vorhanden, so können Sie auch Ausscheidungskämpfe veranstalten, bei denen jeder gegen jeden spielt und schließlich im Endspiel als Sieger ermittelt wird.

console-picture-page.de